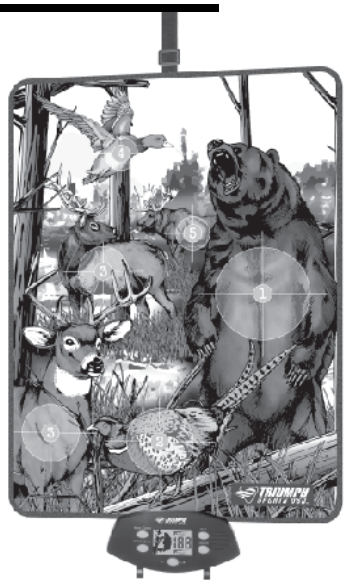
Item# 21-2019
Item# 21-2017

SPORTCRAFT

TRIUMPH SPORTS USA

Bow Hunt Game with Electronic Scorer



Please keep this instruction manual for future reference

If you have any problems with your new product, please contact Triumph Sports USA at 1-866-815-4173, or e-mail us at csr@triumphsportsusa.com for any technical support or warranty issues.

Limited 90-Day Triumph Sports USA, Inc. Warranty

All Triumph Sports USA, Inc. (TSU) games have a limited 90-day from date of purchase warranty. This warrants the retail purchaser for any TSU game purchased to be free from any defect in materials and construction for 90 days from the date of purchase. The only exceptions to the warranty include main frames, tabletops, playing surfaces, batteries or tools. Damaged main frames, tabletops, playing surfaces need to be returned to the store as we are unable to replace these parts. Normal play wear and usage is not covered under the warranty, nor is wear or damage due to improper use of the TSU game. This will void any and all TSU warranties.

A PURCHASE RECEIPT (or other proof of purchase date) will be required before any warranty service is initiated. All requests for warranty service can be submitted by email, in writing or by contacting our Customer Service Department at: 1-866-815-4173 or email us at csr@triumphsportsusa.com.

IMPORTANT NOTICE! Please contact us before returning the product to the store.

Warnings

⚠ **WARNING:**Choking Hazard—Product contains small balls and/or small parts. Not for children under 3 years of age.

⚠ **WARNING:** ADULT ASSEMBLY REQUIRED—Product must be assembled by an adult.

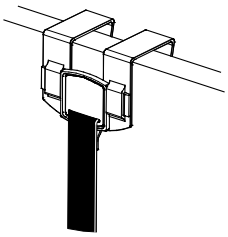
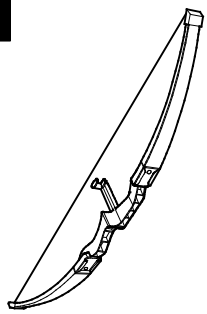
Be sure to check out all the exciting games TRIUMPH SPORTS USA has to offer.

Visit our web site at:

www.triumphsportsusa.com

Triumph Sports USA
11327 W Lincoln Ave.
West Allis, WI 53227
www.triumphsportsusa.com
©2014 Triumph Sports USA. All Rights Reserved.

Parts List

1	2	3	4
			
Game Target with Scorer	Door Hanger with Strap	Bow	3 Arrows

Setup Instructions

STEP 1
Remove the battery box door with a phillips head screw driver (not included)

STEP 2
Insert 3 AAA batteries (not included)

STEP 3
Close the battery box door replace screw and tighten

STEP 4
Place door hanger clip over the door to play the game. Use the adjustable belt strap to adjust to your desired height

WARNING

NOT FOR USE BY CHILDREN WITHOUT ADULT SUPERVISION.
PLEASE READ INSTRUCTIONS CAREFULLY.
NOTE: BOW AND ARROWS ARE NOT A TOY.
CAUTION SHOULD BE TAKEN WHEN SHOOTING ARROWS.
PLAY IN A CLEAR AREA AND DO NOT AIM DIRECTLY AT ANYONE.

BATTERY WARNING
DO NOT mix old and new batteries.
DO NOT mix alkaline, standard (carbon-zinc), or rechargeable (nickel-cadmium) batteries.
DO NOT dispose of batteries in re, batteries may explode or leak.

FCC IDENTIFIER :

This device complies with part 15 of the FCC rules. Operation is subject to the following two conditions: (1) This device may not cause harmful interference, and (2) This device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

Warning! Changes or modifications to this unit not expressly approved by the party responsible for compliance could void the user's authority to operate the equipment.

NOTE: This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment o and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

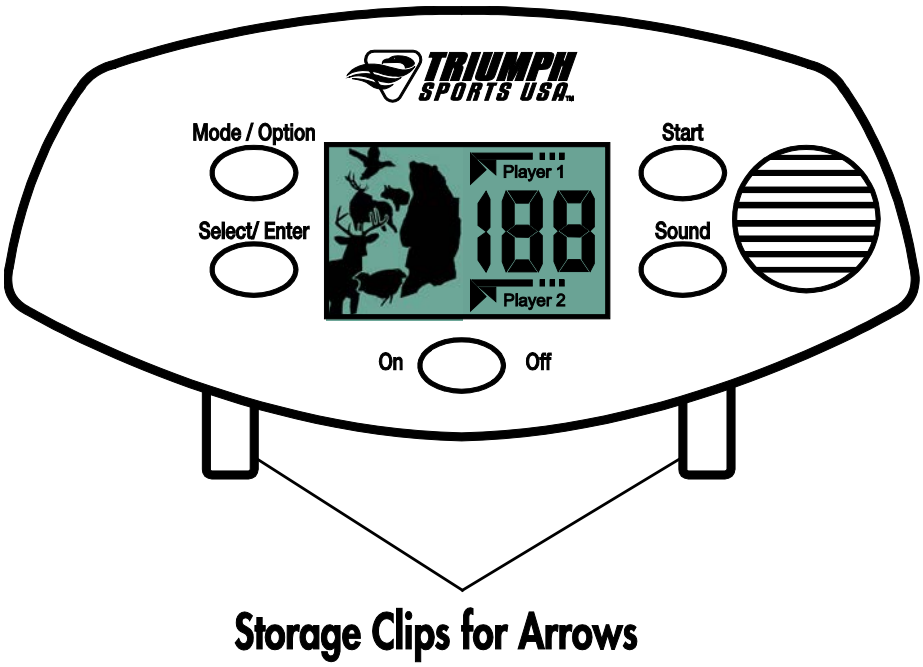
• Reorient or relocate the receiving antenna.

• Increase the separation between the equipment and receiver.

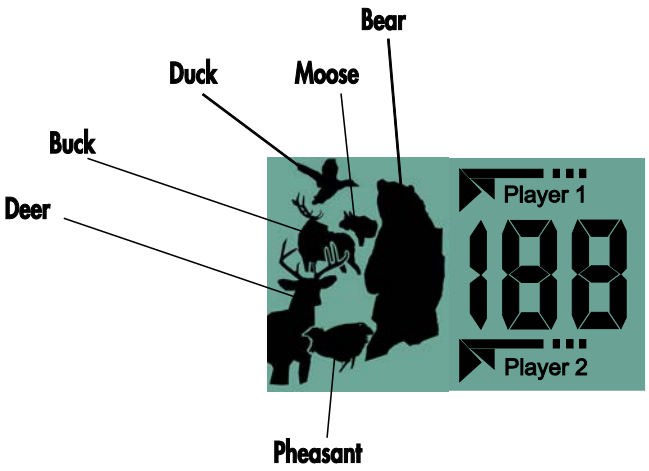
• Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.

Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

Control Box Operation



Screen Operations



<u>WARNING:</u> You must first remove the clear protective film from the target area before game play. If the film is not removed, arrows will not stick to the target.

Game Modes

Game Mode 1 – TARGET SHOOT OUT

The object of this game is to be the first hunter to reduce the game point total down to zero. Each of the scoring targets have point totals on them. Each target hit reduces the point total by that amount. Optional winning score totals you can choose from are 21, 31 and 41. The default winning score point total to reduce to zero is 21.

Game Mode 2 – THREE SHOT HUNT

The object of this game is to be the first hunter to eliminate all 3 hunting targets in order. The computer will randomly choose the 3 targets for each game. You will need to follow the scoring display and hit the corresponding blinking target first to move onto the next target. After the blinking target is hit, it will disappear from the LCD screen and you move on to the next blinking target. The first player to eliminate all 3 targets wins the game.

Game Setup

1. Press **OPTION / MODE** button to toggle between game 1 and game 2
   Press **SELECT / ENTER** button to choose the game you wish to play
2. Press **OPTION / MODE** button to toggle between any game options available. For the Target Shoot Out game, you can choose between point totals 21,31, and 41
   Press **ENTER** to choose the game option you would like to use.
3. Press **OPTION / MODE** button to toggle between the amount of players you wish to play (1 or 2 players)
   Press **ENTER** to choose the confirmed amount of players
4. Press **START** button to begin.

After the game is over and you wish to play again, press the **OPTION / MODE** button to set up a new game.

***Practice your skills using the player 1 mode options and gear up for some fierce competition with Player 2 options with your friends and family.**

Game Play Instructions

Before you start the game, you must choose how many arrows each player will shoot at the target before the next player takes their turn. To keep the game moving along smoothly, it's best to allow each player either 3 arrows or 6 arrows per turn before you switch.

Removing the Arrows from the Game Target

After a player has completed shooting and wishes to retrieve their arrows from the game board, they must press the **START** button to deactivate the sensors so the arrows can be removed without affecting the score. Once the **START** button is pressed, you will hear the voice command to "START HUNTING, REMOVE ARROWS". At this time, arrows can be safely removed from the game target. To begin play again, press the **START** button and you will hear a beep sound which indicates you can start hunting again. The beep confirms that the sensors are active again for game play scoring. Repeat this process during game play.

Taking Turns for 2 Player Games

To change scoring over to the next player, you must press the **MODE / OPTION** button during game play to change over to the other players score. (NOTE: You cannot change over to the next player if the sensors are deactivated during the arrow removal process.) You must first press the START button to re-activate the sensors first before you change players.

The LCD display shows which player is actively computing score. There will be 3 moving dots . . . next to the player 1 or player 2 indicator to confirm which player is actively scoring.

SOUND button - The **SOUND** button can be pressed at any time during active game play to turn on and off the background sounds

Game Target Height and Shooting Distance

Players must choose and agree to the height of the target and shooting distance for game play. It is recommended to not shoot arrows standing too close to the target to avoid potential deflections and injury. The game target height can be changed by using the adjustable belt strap on top of the game target.

Adjusting the Bow Strength (ADULT SUPERVISION NEEDED)

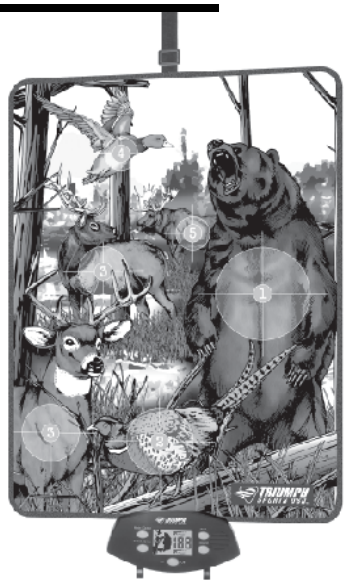
The shooting strength of the bow can be adjusted and increased. Pull and remove the end cap from the top or bottom of the bow. To make the bow string tighter, simply wrap the string around the bow body a few times to make the shooting string tighter. Place the end cap back on making sure the slot of the end cap lines up with the string. This will increase the speed of the arrows significantly. It is highly recommended to stand further away from the target when using the bow after the strings have been tightened. Always make sure there are no people or pets around the target or in the shooting path during game play.

Artículo n° 21-2019
Artículo n° 21-2017

SPORTCRAFT

TRIUMPH SPORTS USA

Juego de caza con arco con anotador electrónico



Por favor, mantenga este manual de instrucciones para consultas futuras

Si usted tiene algún problema con su nuevo producto,
póngase en contacto con Triumph Sports USA en 1-866-815-4173,
o por correo electrónico a csr@triumphsportsusa.com
para cualquier soporte técnico o por cuestiones de garantía.

Limitada de 90 días Triumph Sports USA, Inc. Garantía

Todos los juegos de Triumph Sports USA, Inc. (TSU) tienen una limitada de 90 días desde la fecha de la garantía de la compra. Esto garantiza al comprador al por menor de cualquier juego TSU comprado está libre de cualquier defecto en los materiales y la construcción durante 90 días a partir de la fecha de compra. Las únicas excepciones a esta garantía incluyen tramas principales, mesas, superficies de juego, baterías o herramientas. Marcos principales dañados, mesas, superficies de juego tienen que ser devueltos a la tienda ya que no podemos reemplazar estas piezas. Reproducción normal desgaste y el uso no está cubierto por la garantía, ni se desgaste o daño debido a un uso inadecuado del juego TSU. Esto anulará cualquier garantía TSU.

Se requerirá una factura de compra (u otra prueba de la fecha de compra) antes de iniciar cualquier servicio de garantía. Todas las solicitudes de servicio de garantía pueden ser enviadas por correo electrónico, por escrito o poniéndose en contacto con nuestro Departamento de Servicio al Cliente al:
1-866-815-4173 o envíenos un email a csr@triumphsportsusa.com.

Advertencias

⚠ **ADVERTENCIA:** Riesgo de asfixia - Toy contiene pequeñas bolas y / o partes pequeñas. No recomendado para niños menores de 3 años de edad.

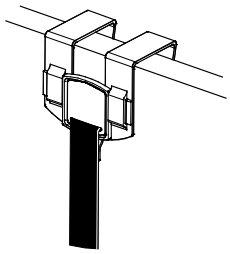
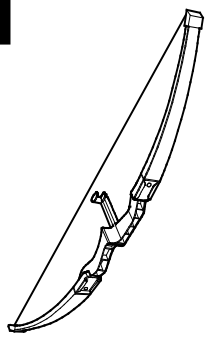
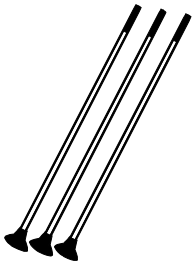
⚠ **ADVERTENCIA:** Al girar el juego debe hacerse bajo supervisión de un adulto. Mesa giratoria puede producir riesgos para pellizcar para los niños pequeños y las mascotas. Por favor tenga cuidado. Se necesitan por lo menos dos adultos para poner este juego de mesa juntos.

Asegúrese de revisar todos los juegos emocionantes Triumph Sports USA. tiene para ofrecer.
Visite nuestro sitio web en:

www.triumphsportsusa.com

Triumph Sports USA
11327 W Lincoln Ave.
West Allis, WI 53227
www.triumphsportsusa.com
©2014 Triumph Sports USA. All Rights Reserved.

Lista de partes

1	2	3	4
Juego de tiro al blanco con marcador	 Colgador de puerta con correa	 Arco	 3 flechas

Instrucciones de instalación

Paso 1

Quite la puerta de la caja de las baterías con un desarmador de cruz (no se incluye)

Paso 2

Inserte 3 baterías triple A (no se incluyen)

Paso 3

Cierre la puerta de la caja de baterías, vuelva a poner el tornillo y apriete

Paso 4

Coloque el clip del colgador sobre la puerta para jugar. Utilice la correa y ajústela a la altura deseada

ADVERTENCIA

NO SE RECOMIENDA QUE LOS NIÑOS LO UTILICEN SIN LA SUPERVISIÓN DE UN ADULTO

LEA LAS INSTRUCCIONES DETENIDAMENTE.

NOTA: EL ARCO Y LAS FLECHAS NO SON UN JUGUETE.

TENGA CUIDADO AL DISPARAR LAS FLECHAS.

JUEGUE EN UN ÁREA LIBRE Y NO LE APUNTE A NADIE.

ADVERTENCIA SOBRE LAS BATERÍAS

NO mezcle baterías anteriores con las nuevas.

NO mezcle baterías alcalinas, estándar (carbono cinc), o recargables (níquel cadmio).

NO deseche las baterías ya que pueden explotar o generar derrames.

IDENTIFICADOR FCC

Este dispositivo cumple con la sección 15 de las normas FCC. El funcionamiento está sujeto a las siguientes dos condiciones: (1) este dispositivo pudiera no causar interferencia dañina, y (2) este dispositivo deberá aceptar cualquier interferencia recibida, incluso aquélla que pudiera generar un funcionamiento no deseado.

¡Advertencia! La parte responsable del cumplimiento que no autorice expresamente los cambios o modificaciones a esta unidad, podría cancelar la facultad del usuario para operar el equipo.

NOTA: este equipo fue sometido a pruebas y, por lo tanto, cumple con los límites de un dispositivo digital Clase B, de conformidad con la sección 15 de las normas de FCC. Estos límites se diseñaron para ofrecer un nivel de protección razonable contra interferencia dañina en una instalación de tipo residencial. Este equipo genera, utiliza y puede irradiar energía de radio frecuencia y si no se instala y utiliza de conformidad con las instrucciones, puede provocar una interferencia dañina a las comunicaciones de radio. No obstante, no hay ninguna garantía de que la interferencia no vaya a ocurrir en una instalación en particular. En caso de que este equipo sí provocara interferencia dañina a la recepción de radio o televisión, lo cual puede determinarse al encenderlo y apagarlo, se recomienda al usuario que trate de corregir la interferencia a través de alguna de las siguientes medidas:

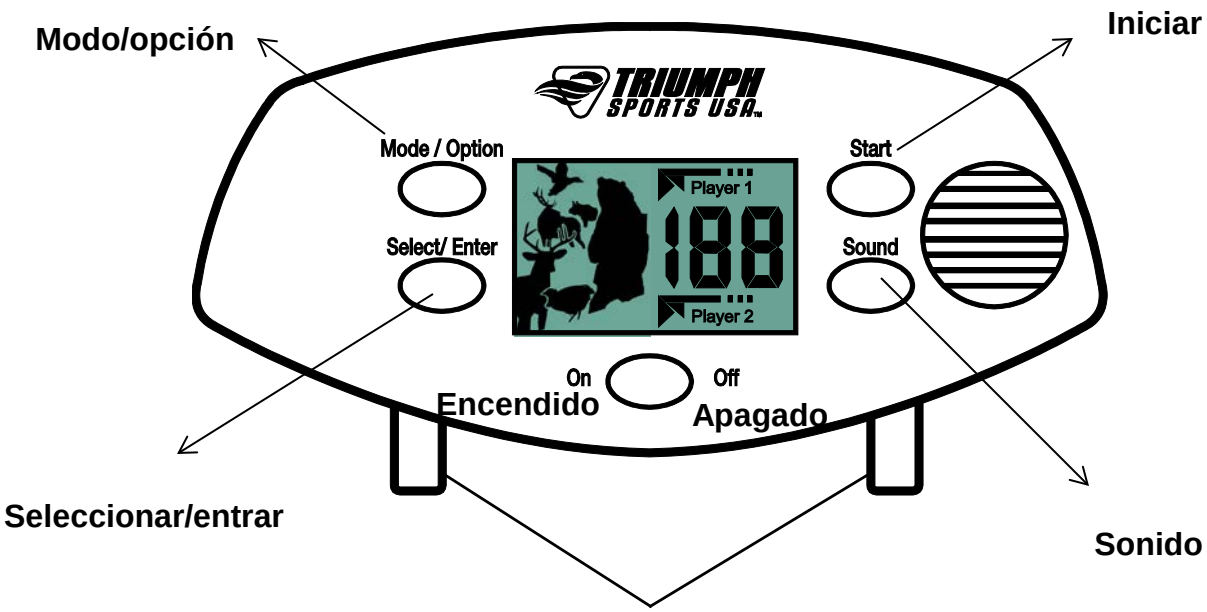
• Reorientar o reubicar la antena de recepción.

• Aumentar la separación entre el equipo y el receptor.

• Conectar el equipo a un tomacorriente de un circuito distinto al que esté conectado el receptor.

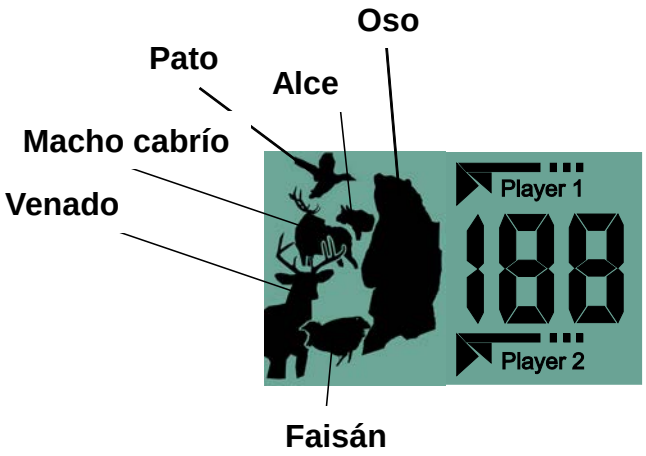
Si necesita ayuda, consulte al distribuidor o a un técnico en radio y televisión experimentado.

Funcionamiento de la caja de control



Clips de almacenamiento para flechas

Funcionamiento de la pantalla



<u>ADVERTENCIA:</u> Primero deberá quitar la película transparente protectora del área del blanco, antes de comenzar a jugar. Si no quita la película, las flechas no se insertarán en el blanco.

Modalidades de juego

Modalidad de juego 1: TIRO AL BLANCO

La finalidad de este juego es ser el primer cazador que reduzca el total de puntos del juego a cero. Cada blanco de puntaje contiene totales de puntos. Cada acierto en el blanco reduce el total de puntos por el equivalente a esa cantidad. Los totales opcionales de puntaje ganador entre los cuales puede elegir, son 21, 31 y 41. El total de puntos del puntaje ganador predeterminado para reducirlo a cero es 21.

Modalidad de juego 2: CAZERÍA DE TRES TIROS

La finalidad de este juego es ser el primer cazador que elimine a los tres blancos de caza en orden. La computadora seleccionará al azar 3 blancos para cada juego. Deberá seguir la pantalla del marcador y darle primero al blanco de encendido intermitente que corresponda, para pasar al siguiente blanco. Una vez que le haya dado al blanco de encendido intermitente, desaparecerá de la pantalla LCD y usted pasará al siguiente blanco intermitente. El primer jugador que elimine a los 3 blancos gana el juego.

Instalación del juego

1. Presione el botón **OPTION / MODE** [opción/modo] para alternar entre el juego 1 y el 2.
   Presione el botón **SELECT / ENTER** [seleccionar/entrar] para elegir el juego que desee jugar
2. Presione el botón **OPTION / MODE** [opción/modo] para alternar entre cualquiera de las alternativas de juego disponibles. Para el juego de tiro al blanco, puede elegir entre totales de puntos de 21, 31 y 41.
   Presione **ENTER** [entrar] para elegir la alternativa de juego que desee usar.
3. Presione el botón **OPTION / MODE** [opción/modo] para alternar entre el número de jugadores con quien quiera jugar (1 ó 2 jugadores).
   Presione **ENTER** [entrar] para elegir el número confirmado de jugadores.
4. Presione el botón **START** [iniciar] para empezar.

Una vez que el juego haya terminado y usted desee competir de nuevo, presione el botón **OPTION / MODE** [opción/modo] para volver a configurarlo.

*** Demuestre sus habilidades por medio de las opciones del modo del jugador 1 y prepárese para enfrentar una competencia sin cuartel con las opciones para el jugador 2, con sus amigos y familiares.**

Instrucciones del juego

Antes de empezar a jugar, deberá elegir el número de flechas que cada jugador disparará al blanco, antes de que le toque el turno al siguiente. Para que el juego siga su curso sin problemas, lo mejor será dejar que cada jugador tire 3 ó 6 flechas por turno, antes de hacer el cambio.

Cómo quitar las flechas del blanco

Una vez que un jugador haya terminado de tirar y quiera recuperar sus flechas del tablero de juego, deberá presionar el botón **START** [iniciar] para desactivar los sensores, a fin de poder quitar las flechas sin afectar el marcador. Una vez que se haya presionado el botón **START** [iniciar], oirá el comando de voz que le indicará: “START HUNTING, REMOVE ARROWS” [empiece a cazar, quite las flechas]. En este punto, las flechas pueden quitarse del blanco con seguridad. Para volver a jugar, presione el botón **START** [iniciar] y oirá un pitido que le indicará que puede reiniciar la caza. El pitido confirma que los sensores están activos para el marcador de juego. Repita el proceso durante el juego.

Alternar entre 2 jugadores

Para hacer el cambio de puntaje al siguiente jugador, deberá presionar el botón **MODE / OPTION** [modo/opción] durante el juego, a fin de hacer el cambio de puntaje al otro jugador. (NOTA: no podrá hacer el cambio al siguiente jugador si los sensores se desactivan durante el proceso de remoción de flechas). Primero deberá presionar el botón **START** [iniciar] para reactivar antes que nada los sensores, antes de que haga el cambio de jugadores.

La pantalla LCD muestra qué jugador está anotando puntos de forma activa. Habrá 3 puntos en movimiento junto al indicador del jugador 1 ó 2 para confirmar qué jugador está anotando puntos de forma activa.

El botón **SOUND** [sonido]: se puede presionar este botón en cualquier momento durante el juego activo para encender o apagar los sonidos de trasfondo

Altura del blanco y distancia de tiro

Los jugadores deberán elegir y acordar la altura del blanco y la distancia de tiro para el juego. Se recomienda no tirar flechas muy cerca del blanco para evitar que puedan desviarse y ocasionar alguna lesión. La altura del blanco puede cambiarse por medio de la correa ajustable ubicada en su parte superior.

Ajuste de la resistencia del arco (ES NECESARIO QUE ESTÉ UN ADULTO PRESENTE)

La resistencia de tiro del arco puede ajustarse y aumentarse. Jale y quite el tapón terminal de la parte superior o inferior del arco. Para tensar más la cuerda del arco, simplemente enróllela alrededor del cuerpo del arco un par de veces para que quede más ajustada Vuelva a poner el tapón terminal y asegúrese de que su ranura se alinee con la cuerda. Esto aumentará la velocidad de las flechas de forma importante. Se recomienda ampliamente pararse lejos del blanco al utilizar el arco, una vez que haya tensado las cuerdas. Asegúrese siempre de que no haya personas o mascotas alrededor del blanco o en la ruta de tiro durante el juego.